

HARD'n'SOFT

СХЕМАТИЧЕСКИЙ ЗАВЕРШЕНОСТИЯРНЫ КОМПЬЮТЕРНЫ ЖУРНАЛ

ИЮЛЬ 1999

НА
КАРНАВАЛЕ
ГРАФИКИ
И ЗВУКА

ИГРАЛЬНЫЕ
3D-КАРТЫ

ЛУЧШИЙ ДРУГ
МУЗЫКАНТА

MP3 И ЕГО
КОНКУРЕНТЫ

«МАШИНОЕ
ОТДЕЛЕНИЕ»
ЭРНИТАЖА

ИЗБАВЛЕНИЕ
ОТ CYRIX

КРАСКИ
«ШИВАРИУМА»



4 603954 000025



«Бриллиантовое ожерелье» для S3


Наметившаяся в прошлом году тенденция к укрупнению сил на рынке аппаратуры для 3D-графики (см. табл.) вновь проявилась в начале лета, когда фирма S3 приобрела компанию Diamond Multimedia Systems. Образовавшийся альянс вполне способен составить конкуренцию паре 3dfx/STB Systems, с декабря 1998 г. выступающей единым фронтом, и другим признанным «китаем» 3D-индустрии. Однако еще более интересным в свете случившегося представляется тот факт, что сама S3 незадолго до заключения соглашения с Diamond едва не была куплена... фирмой 3dfx. Часть специалистов, впрочем, скептически относится к возможности такого развития событий, даже несмотря на то, что информация о переговорах 3dfx и S3 просочилась в прессу со ссылкой на источники, близкие к штаб-квартирам обеих сторон, участвовавших в процессе. Согласно этим источникам, S3 не устроили финансовые условия, предложенные 3dfx, и она предпочла играть свою игру.

Сумма сделки между S3 и Diamond оценивается обозревателями примерно в 180 млн долл. исходя из текущей стоимости акций S3. Руководство этой фирмы, кстати, уже объявляло о том, что S3 намерена предпринять «инвестиционные операции», используя акционерный капитал в 500 млн долл., полученный в результате продажи активов своих производственных предприятий тайваньской компании United Microelectronics Corporation (UMC). Так что, вполне вероятно, нам следует ждать новых интересных сделок, варианты которых, кстати, не ограничиваются поглощениями одних фирм другими. И пример тому — недавнее соглашение ATI Technologies и MIPS Technologies, согласно которому последняя предоставила канадской компании, контролирующей, по некоторым оценкам, свыше 40% американского рынка графических аппаратных продуктов для ПК, права на использование архитектуры MIPS. Комментируя это событие, вице-президент ATI Адриан Хартер (Adrian Hartog) довольно туманно объявил, что использование архитектуры MIPS поможет его фирме в освоении новых рынков. Что это за «новые рынки» для ATI, которую финансируют контракты со всеми десятью ведущими поставщиками настольных ПК и 8 из 10 крупнейших производителей ноутбуков, стало известно чуть позже, когда компания объявила о сотрудничестве с Microsoft в разработке спецификации Set-top-Wonder II. Фактически это руководство по дизайну и компоновке ТВ-приставки под управлением Windows CE, работающих с сервисами типа WebTV. Непрудно догадаться, какая роль в этом проекте отведена ATI. В спецификацию включены 3D-процессор Rage XL и чип-компаньон для ввода/вывода видео Rage Theater, и, судя по всему, канадскую компанию это вполне устраивает.

Наиболее значительные слияния

в индустрии аппаратуры 3D-графики в 1997–1998 гг.

Посредств	Приобретение	Дата объявления	Сумма сделки (млн долл.)
Intel	Cirrus and Technologies	Июль 1997 г.	240
Micron Technology	Rendition	Июнь 1998 г.	95
ATI Technologies	Chromatic Research	Октябрь 1998 г.	71
3dfx	STB Systems	Декабрь 1998 г.	141
S3	Diamond Multimedia Systems	Июнь 1998 г.	180

 Первый в мире чип DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory) емкостью 1 Гбит разработан компанией Samsung Electronics. По словам представителей фирмы, устройство работает на частоте 350 МГц и изготовлено по 0,13-микронной CMOS-технологии.



- Какое место отдыха выбрать?
- Какие достопримечательности интересующей вас страны посетить?
- Как избежать трудностей, которые могут возникнуть при оформлении визы и на таможне?
- Какой курорт посетить?
- Какой отель выбрать?
- Куда обратиться за помощью в экстренных ситуациях?
- Где можно отведать блюда национальной кухни?
- Какие туристические фирмы помогут организовать поездку?

На эти и многие другие вопросы Вам ответит

ТУРИСТИЧЕСКИЙ АТЛАС МИРА '99

КИРИЛЛ И МЕФОДИЙ

Заказ и бесплатная доставка по Москве
(095)904-1066, 904-0272.

Условия заказа дисков почтой - на сайте
WWW.KM.RU.

Приобретайте диски компании «Кирилл и Мефодий» в ИМО в компьютерных салонах B-STYLE, в сетях компьютерных «Билей Ветер-DM», «Линкс», «Евробизнес-Триггер», «Компьютер», «Литтл», «Юниор», «СОС», «Дом Игуарон», рынок Москва Д.К. Горбунов, Митос, Олимпийский, ВВЦ, «Учитель» (Уссурийск), «Дисколай» (Иркутск).

Полную информацию о продуктах компаний «Кирилл и Мефодий» и NMG вы можете найти на WWW.KM.RU.



Сюрпризы сезона отпусков: струйные принтеры для экономных...

Практически одновременно на российском рынке появились два новых струйных принтера Hewlett-Packard и Lexmark стоимостью ниже 100 дол. В то время как в США и Европе этот сектор рынка развивается уже более полутора лет, в нашей стране долгое время предложения в данном ценовом диапазоне, как правило, ограничивались устаревшими моделями, жизненный цикл которых близился к завершению.

По состоянию на конец июля единственным (среди недавно представленных моделей) струйным принтером, продававшимся в России по цене дешевле 100 дол., согласно данным информационного агентства «Мобилит», был Canon BJC-1000 (360 точек на дюйм при цветной печати, 720x360 — при монохромной, скорость печати соответственно

HP DeskJet 610C



до 4 стр./мин. для одноцветного текста и до 0,6 — для цветной графики). В начале июля к нему присоединились HP DeskJet 610C и Color Jetprinter Z11 фирмы Lexmark, пришедший на смену популярной модели Color Jetprinter 1100. Первый из них имеет максимальное разрешение 600x600 точек на дюйм и печатает со скоростью до 5 стр./мин. У Color Jetprinter Z11 те же характеристики — 1200x1200 точек на дюйм и 4 стр./мин. В HP DeskJet 610C реализована технология улучшения разрешения PhotoREt и присутствует возможность установки специального фотокар-

триджа, а в нормальном режиме работы в устройстве одновременно используются два картриджа — цветной и черный. В новом принтере Lexmark применяется механизм исключения замятий при подаче бумаги Auto-Feed (ранее он использовался в более дорогих моделях), для перехода от цветной печати к черной требуется замена картриджа (естественно, можно печатать черным цветом и с помощью цветного картриджа). Объем чернильной капли у HP DeskJet 610C и Color Jetprinter Z11 равен соответственно 95 и 18 (!) пиколитров. (Для сравнения: минимальная емкость чернильной капли этого показателя принадлежит Epson Stylus Color 900 и равна 3 пиколитрам. — Прим. ред.) Ориентировочная розничная цена принтеров 99 и 95 дол. соответственно. Картриджи для HP DeskJet 610C (всего их 4 типа, включая фотокартридж) стоят от 20 до 34 дол., для Color Jetprinter Z11 (2) — от 30 до 35 дол.

Из других новых моделей струйных принтеров (не попадающих в ценовой диапазон ниже 100 дол.) специалисты выделяют HP DeskJet 815C (максимум — 600 точек на дюйм, до 7 стр./мин., встроенная возможность печати с фотографическим качеством, ориентировочно 200 дол.) и Xerox DocuPrint C15 (1200 точек на дюйм, до 10 стр./мин., около 360 дол. на европейском рынке). Первый из них уже продается в России. Что касается второго, то, как нам сказали в представительства Xerox, с вероятностью 90% принтер DocuPrint C15 так и не появится на отечественном рынке.

Color Jetprinter Z11



HP DeskJet 610C



...и недорогой USB-сканер

Из новинок в области планшетных сканеров, появившихся в первой половине лета на отечественном рынке, наше внимание привлекла модель ScanExpress 1200 USB фирмы Mustek. Это однопроходный планшетный сканер с интерфейсом USB, имеющий оптимальное разрешение 600x1200 точек на дюйм.

В устройстве реализованы технологии программного улучшения разрешения путем интерполяции (до 19200 точек на дюйм) и дополнительного цветового насыщения оцифрованных изображений, благодаря которой глубина внутреннего представления цвета в сканере достигает 48 бит. Визуальная глубина цвета у ScanExpress 1200 USB составляет 24 бит. И, конечно же немаловажным достоинством данного сканера Mustek является его стоимость — 95 дол. (рекомендованная розничная цена на российском рынке). Нельзя сказать, чтобы по своим характеристикам он сильно выделялся на фоне других моделей, недавно появившихся в нашей стране и продающихся по цене дешевле 100 дол. (О некоторых из них мы писали в предыдущих номерах нашего журнала. — Прим. ред.) Но в то же время этот USB-сканер имеет вполне приличные возможности и к тому же он сразу же после появления на российском рынке попал в указанную ценовую категорию. Что, собственно говоря, и обусловило наш интерес к нему.



Сканер Mustek ScanExpress 1200 USB

Подразделение Hardware Group фирмы Microsoft представило три новые модели клавиатур — Natural Keyboard Pro (ориентировочная розничная цена на американском рынке — 75 дол.), Internet Keyboard Pro (55 дол.) и Internet Keyboard (30 дол.). Первая выполнена в эргономичном дизайне, имеет 2 USB-порта и специальные клавиши для быстрого доступа к мультимедиа- и Интернет-функциям компьютера. Internet Keyboard Pro по своим возможностям во многом повторяет Natural Keyboard Pro, но при этом выполнена в традиционном дизайне, так же как и более простая модель Internet Keyboard, не имеющая портов USB. Обе эти клавиатуры должны появиться на рынке в октябре, а Natural Keyboard Pro — в следующем году.

Р.С. Незадолго перед подписанием этого номера журнала к печати стало известно о начале поставок нового сканера ScanExpress 1200 (CU). По своим характеристикам он аналогичен модели ScanExpress 1200 USB, но использует новый тип сканирующего элемента — CIS (Contact Image Sensor) — и стоит еще (!) дешевле — 86 дол.

В конце лета корпорация Microsoft планирует выпустить версию 7.0 мультимедийной технологии DirectX. По словам представителей Microsoft, в ней не заложено радикальных архитектурных изменений, но увеличена производительность и улучшены механизмы взаимодействия с графическими акселераторами, микшерами 3D-звука и другими компонентами ПК.

10



Технологии умирают. Еще вчера все было просто и понятно. Но настает время «Ч», мы оказываемся перед новыми горизонтами — и снова нужно проглатывать тонны информации, чтобы не отстать от поезда. А если измерить возраст каждого из нас в этих самых точках «Ч», то окажется, что мы давно уже стали эдакими вечными терминаторами, забывшими, когда время сошло с тормозов. Правда, каждая новая точка, приближение к которой мы ощущаем по натяжению нитей Всемирной паутины и зловещему шепесту страниц компьютерных изданий, заставляет нервы сжиматься в комочек. А усталый мозг тихонько шепчет: «Трепещи, смертный! Время идет!»

Кто бы мог подумать еще год назад, что тихие болотце звуковых компьютерных технологий тряхнет так, что вся живность мгновенно превратится в кошмарных мутантов. А ведь было все так просто и замечательно: вот вам ISA-звуковая карта, на ней стоит отдельный wave table-синтезатор, FM-синтезатор, оцифровщик и MIDI-интерфейс. Карта есть — компьютер «поет». Карты нет — не «поет». Хочешь «крутого» звука — плати полтысячи долларов. Хочешь музыку сочинять — ставь программу секвенсера. А что сегодня? Программные синтезаторы и семплеры, DirectX и VST-модули обработки, многоканальные аудио- и ADAT-интерфейсы, оцифровщики, цифровые порты на игровых картах, колонки со встроенными преобразователями и USB-концентраторами, суперсемплеры за 80 баксов... Только форматов драйверов звуковых карт есть уже три штуки под родимый Windows 95/98, да еще два формата появятся в ближайшее время (не говоря об NT и BeOS, на которые ставят все производители звуковой периферии и программ). Такое ощущение, что нас просто решили утопить в потоках информации. А оптимальный набор подходящего звукового устройства становится крайне сложным.

Что ж, нам ничего не остается, как заново учиться плавать. Давайте потихоньку начнем разбираться со всем этим музыкально-звуковым бестиарием и его внутренними конфликтами.



МУЗЫКАНТ: КОМПЬЮТЕР И

Программные синтезаторы

Любой цифровой автономный синтезатор по существу представляет собой специализированный компьютер, у которого есть все элементы обычного PC: процессор, постоянная и оперативная память, средства ввода/вывода информации и т. д. Поэтому нет никаких принципиальных огра-

ничений для того, чтобы сделать хорошо звучащий программный синтезатор, который бы работал в реальном времени и использовал аналогичные элементы компьютера. И производители софта поняли это еще несколько лет назад, когда появились образцы таких программ.

Однако первые дасточки имели один существенный недостаток: они не работали в реальном времени или



НОВОЕ ВРЕМЯ

Денис Дубровский

работали с очень большой задержкой. Дело все в том, что компьютерному процессору приходится выполнять существенно больше работ, чем синтезаторному DSP: обслуживать операционную систему, устройства ввода/вывода, приложения и т. д. Поэтому некоторое время программные синтезаторы рассматривались всеми лишь как забавные игрушки.

Первым серьезным продуктом, который заслужил любовь и профессионалов, и любителей во всем мире, стал ReBirth RB338 фирмы Propellerheads (www.propellerheads.se) —

программа, имитирующая звучание раритетных устройств фирмы Roland: бас-синтезатора TB-303 и ритм-машинки TR 808 и TR 909 (в самой первой версии синтезировался звук только TR 808). Если вы хотя бы немного знакомы с хаус и техномузыкой, то должны хорошо представлять особое звучание барабанов и басов, которые производят эти устройства. А программа ReBirth очень близко подбиралась к оригиналам по характеру звука. Так что совсем не случайностью выглядит факт, что за дистрибуцию RB338 взялась известнейшая

фирма Steinberg (www.steinberg-us.com) — один из лидеров рынка звукового софта. Самое удивительное, что этот программный синтезатор работал под Windows 95 и реальном времени даже на Pentium 100, что было для того времени абсолютным рекордом.

А вслед за ReBirth RB338 начался самый настоящий бум программных синтезаторов. Популярное издание для музыкантов типа Keyboard, Future Music или Music&Computers чуть ли не каждый месяц публиковали статьи с описаниями новинок. Сейчас, даже по самым скромным подсчетам, на рынке есть около 40 (!) таких программ (и это не учитывая приложения, входящие в комплект поставки звуковых карт). Похоже, что весь мир находится в ожидании времени, когда все необходимые для создания музыки устройства будут реализованы программно на базе компьютера, и не нужно будет никакого дополнительного «железа», кроме высококачествен-



Gigasampler — лучшая музыкальная программа 1990 года

венных преобразователей и специализированных устройств ввода информации.

Существующие программные синтезаторы, как и автономные, можно условно разделить по принципу синтеза звука. Первая группа — это всевозможные имитаторы старых аналоговых синтезаторов и программные FM-синтезаторы (не путайте нормальные FM-синтезаторы с игрушками типа OPL 2 и OPL 3). Вторая группа — wave table-синтезаторы, третья — синтезаторы, работающие по принципу

и требующие время на пересчет операций. Первые обычно имеют возможность управления с MIDI-клавиатуры.

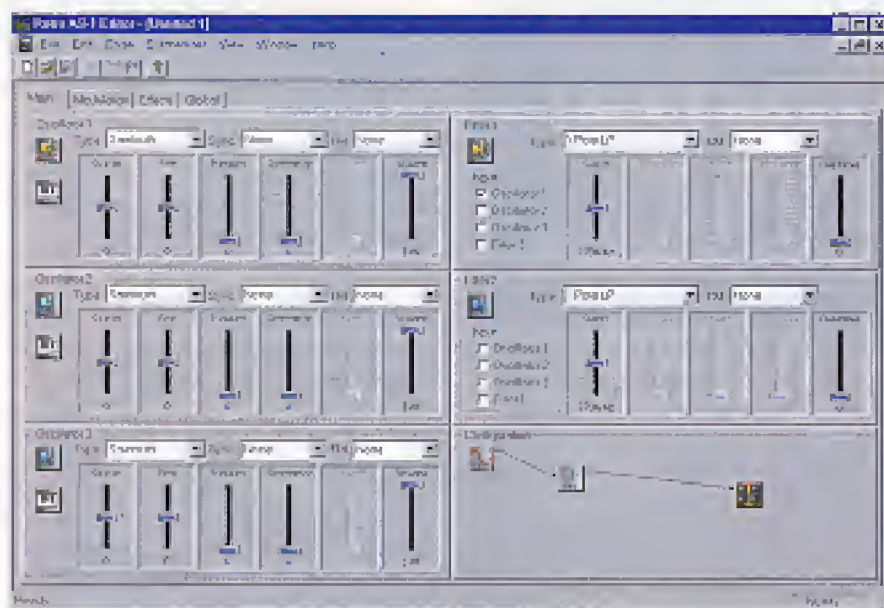
Качество звука, производимого такими программами, еще не всегда позволяет полноценно использовать их для серьезной музыкальной работы. Достаточно много программных синтезаторов пишется для мультимедиа приложений (в том числе и Microsoft Synthesizer, входящий в DirectX 6.1, а также многочисленные программы, входящие в комплект поставки разных звуковых карт). Однако помимо ReBirth RB338 есть и еще

физического моделирования, и четвертая — программные семплеры. Есть и программы, объединяющие все типы синтеза, а также всевозможные ритм-машины. Естественно, в каждой группе есть программы, которые позволяют работать как в реальном времени, так

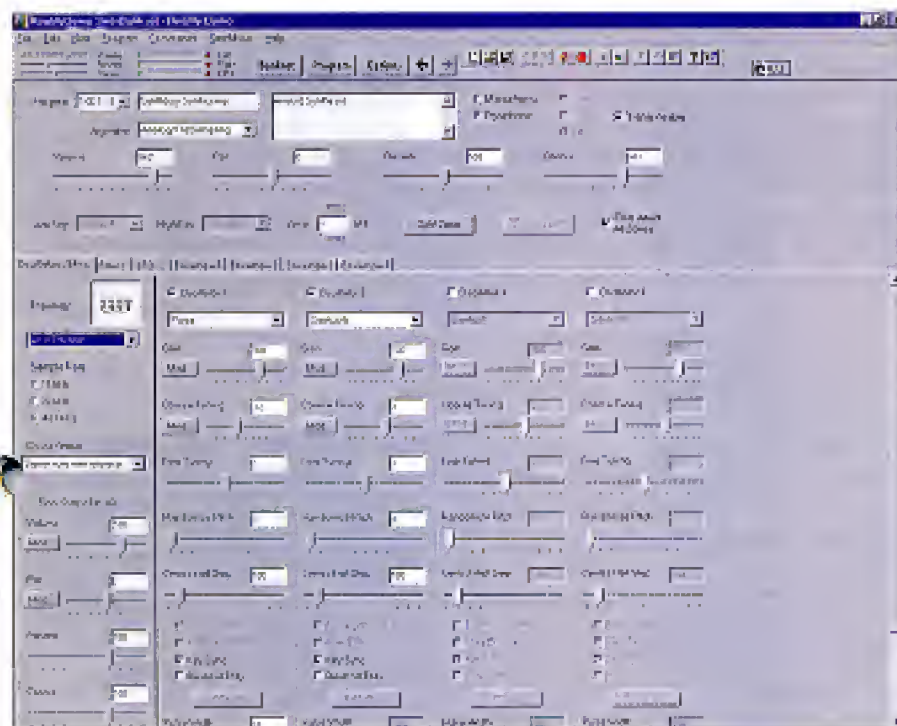
очень серьезные приложения, приводящие любителей и смеленный трилет, а профессионалов — к изрядной замешательство.

Во-первых, это самая шумовая музыкальная программа 1990 года — Gigasampler (GS) фирмы Nemesys (www.nemesys-tech.com). GS представляет собой программный семплер, который позволяет загружать до 1 Гбайт (!) семплов. При этом он не требует большого объема оперативной памяти компьютера, так как в последней хранятся только ссылки на файлы, воспроизводящиеся непосредственно с жесткого диска. Кроме того, Gigasampler читает звуковые библиотеки формата Akai, а формат этот для профессиональных звуковых библиотек все равно что DOC для текстовых документов. Компакт-диски в этом формате насчитываются сотнями. Кроме этого, уже есть большое количество высококлассных библиотек в собственном формате GIG (информация об отечественных библиотечниках на www.mpodigest.ru).

В версии 1.5 и выше GS позволяет выводить партии, играемые с MIDI-клавиатуры или воспроизводимые секвенсером в WAV-файл, с которым впоследствии можно делать все что угодно: нарезать на компакт-диск, вставлять в программы многоканальной записи, обрабатывать различными эффектами и т. д. Есть в комплекте поставки и мощный патч-редактор, с его помощью достаточно просто создаются собственные мультисеверные звуки. Еще одна важная особенность: наличие работающих в реальном времени резонансных фильтров, делающих столь любимые всеми модными музыкантами частотные развиртки. GS 1.52 работает не только с DirectX звуковыми картами, но и с популярными профессиональными многоканальными интерфейсами фирм Event (www.event1.com) и Aardvark (www.aardvark-pro.com). При этом осуществляется вывод звука по 8 независимым каналам. Сейчас дошло уже до того, что профессиональные музыканты спешно продают свои автономные семплеры типа Akai, E-mu или Ensoniq, приобретают компьютеры, оснащенные такими интерфейсами, и ставят на них Gigasampler. Кстати, небольшой музыкальный фрагмент в формате MP3, записанный с помощью Gigasampler и профессиональных звуковых библиотек автором этой статьи, вы можете найти на



Синтезатор Patch AS-1 можно имитировать старые аналоговые синтезаторы



Reality — один из самых мощных программных синтезаторов

www.compulink.ru/mo/EQUIP/STUDIO/softsynth/ga/ga.htm.

Еще один серьезный синтезатор выпустила фирма Native Instruments (www.native-instruments.com). Называется он Generator [текущая версия — 1.57]. Это виртуальный модульный синтезатор, который представляет собой великолепный конструктор для создания самых замысловатых инструментов и эффектов — им поддерживаются практически все типы синтеза звука, которые можно смешивать и достигать совершенно фантастических результатов. В комплект поставки входит более 60 модулей (instruments), каждый из которых может произвольно редактироваться. Среди них есть и имитаторы звуков старых аналоговых устройств типа MiniMoog или SH-101, различные органы, перкуссионные модули, эффекты и многое другое. Естественно, можно создавать модули самостоятельно. Для этого в программе есть огромное количество «зеркальных элементов» — генераторов, фильтров, MIDI- и аудио- «коммутационных коробок», модуляторов, фейдеров и т. д. Все это «кухня» работает в реальном времени под управлением клавиатуры или секвенсера.

Следующий «крутой» представитель семейства программных синтезаторов — Reality фирмы Seer Systems ([\[seersystems.com\]\(http://www.seersystems.com\)\). Пользователи звуковых карт Sound Blaster должны знать: до недавнего времени Reality работал только с продуктами Creative Labs. Однако начиная с версии 1.5 эта программа поддерживает любые DirectX совместимые карты, в том числе и профессиональные.](http://www.seer-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Прелесть Reality заключается в сравнительно высокой полифонии (количестве одновременно звучащих нот) и мультитембральности (количестве одновременно звучащих инструментов). По этим параметрам с ним может соперничать только Gigasampler. Кроме этого, синтезатор имеет процессоры эффектов, которые работают в реальном времени (GS их не имеет). Но самое главное достоинство Reality — в доступности банок инструментов. Ведь он помимо своего «родного» формата SEE читает формат SF2 (Sound Font). Банки обоих форматов в большом количестве «водятся» в Интернете, чего нельзя сказать о библиотеках в формате GiG и Akai, с которыми работает Gigasampler. Конечно, последний обеспечивает лучшее качество звука, но и с Reality можно добиться хороших результатов.

И самая свежая новинка среди серьезных программ — Retro AS-1 фирмы BitHead (www.bitheadz.com). Этот мультитембральный синтезатор имитирует старые аналоговые аппараты и имеет

соответствующую структуру синтеза звука.

Разумеется, у новой технологии есть и недостатки. Например, программные синтезаторы полностью занимают волновой порт звуковой карты. То есть пока невозможен параллельный вывод MIDI- и аудиопотоков через один физический выход. Поэтому приходится сначала записывать MIDI-дорожки, выводить их в WAV-файлы, а затем уже накладывать акустические инструменты. Многоканальные интерфейсы позволяют работать и с синтезаторами, и с «живыми» дорожками, однако они сравнительно дорого стоят (самая дешевая многоканальная карта — Digia фирмы Event — стоит сейчас около 300 долларов). Второй принципиальный недостаток — высокая ресурсоемкость. Однако на мощных компьютерах класса Pentium II и Pentium III особых проблем не возникает. Поэтому с переходом пользователей на новое поколение компьютеров обычные синтезаторы, которые устанавливаются сейчас на традиционные звуковые карты, станут просто не нужны — их полностью заменят синтезаторы программные (особенно в мультимедиа приложениях, где качество звука не так критично).

Программная обработка звука с помощью технологии DirectX

Подключаемые модули, которые работают в среде базовых программ, известны уже давно. Очень многие производители программного обеспечения выпускают плагины для известных графических пакетов. Та же самая ситуация некоторое время назад была и на рынке звукового, и музыкального программного обеспечения: каждая фирма-производитель устанавливала свой собственный формат таких модулей, а сторонние компании писали к этому формату свои приложения. Например, есть большое количество plug-ins обработки звука, действующих в среде SAW Plus, Adobe Premier, TripleDAT или Cubase VST.

Однако несколько лет назад этим явлением заинтересовалась компания Microsoft, в результате чего в универсальную технологию ускорения работы мультимедийных приложений под названием Active Movie были

включены элементы, ускоряющие и связывающие звуковые приложения. Через некоторое время технология поменяла свое название на DirectX и в таком виде существует и поныне.

В пакет DirectX входит утилита Direct Show, которой мы и обязаны стандартизацией подключаемых модулей обработки звука. С ее помощью программы, поддерживающие технологию DirectX, видят друг друга и могут «обмениваться» обработкой. Например, встроенные ревербераторы, дилеи и эквалайзеры программы Cakewalk отлично видны из Sound Forge. Кроме этого, появление единого стандарта дало мощный толчок к созданию огромного количества плагинов формата DirectX независимыми производителями. Причем очень большое количество модулей было перенесено с платформ Pro Tools и Sound Designer, работающих на компьютерах Macintosh и считающихся индустриальным стандартом. Это привело к буквально революционному процессу превращения бухгалтерского PC в мощную музыкальную рабочую станцию — ведь все ведущие базовые программы (Cakewalk, Cubase, Logic, Samplitude и др.) поддерживают технологию DirectX.

Подключаемых модулей этого формата выпущено уже достаточно много, и буквально каждый месяц появляются новые разработки. Так что недостатка в инструментах обработки звука теперь нет. Помимо традиционных ревербераторов, дилеев, хорусов и эквалайзеров, вы можете встретить программные симуляторы практически всех физически существующих эффектов и приборов. Очень многие из них, кстати, превосходят по качеству звучания автономные процессоры эффектов. Особенно в этом смысле выделяются модули таких фирм, как Waves, Power Technology и TC Works. Естественно, для нормальной работы модулей в реальном времени нужен компьютер Pentium II или Pentium III с большим объемом оперативной памяти.

Наш ответ Чемберлену

Ну а как на всю эту софтверную революцию смотрят производители звуковых карт? Ведь с появлением шина USB самым оптимальным решением для мультимедийного компьютера становятся колонки, оснащенные ци-

франалоговыми преобразователями, подключенные к компьютеру через USB-порт. А для профессиональной музыкальной рабочей станции требуется только USB цифровой интерфейс формата SPDIF и MIDI-интерфейс, который «вешается» на эту же шину. Все остальные «устройства» реализуются программно. Звуковые же карты остаются «в ауте».

«Креативные монстрологии» все это прекрасно понимают. И думают. Правда, пока большинство пользователей не перешли на современные мощные машины с USB-портами — у них есть еще время. Но первые признаки того, что у производителей уже появились некоторые «идеи XXI века», хорошо видны.

Итак, идея первая: поставить на PCI-звуковую карту серьезный профессиональный синтезатор, звучащий лучше, чем программные эмуляторы, и все это развить «крутым» процессо-



Универсальный «комбайн» для музыкантов Yamaha SW1000 XG

ром эффектов, который можно использовать и во время записи, и во время сведения. Этот подход сейчас реализовала фирма Yamaha (www.yamaha.co.uk) и своей карте SW1000 XG.

Надо сказать, что в результате получился действительно хороший продукт. Синтезатор, стоящий на SW1000, совершенно идентичен профессиональному звуковому модулю MU100. И это не натяжка — популярная дочерняя карта OB50 XG и рядом не лежит. Кроме этого, на карте есть пять (!) процессоров эффектов, эквивалентных заслуженным процессорам REV500 (хорошо известных профи), которые способны обрабатывать не только MIDI-дорожки, но и 12 аудиоканалов.



«Живой» Sound Master Unit

Разумеется, процессоры спокойно работают и во время записи. При этом они способны производить даже обработку гитары (спикесимулятор, перегрузы), а также осуществлять психоакустическую обработку сигнала (экс-сайтер).

Правда, в рекламных проспектах фирма Yamaha забывает сказать, что Gigasampler вместе с хорошими звуковыми библиотеками и качественным оцифровщиком легко «убирает» SW1000 XG, а многие DirectX модули спокойно обходят процессоры эффектов карты (например, TC Native Reverb производит куда более качественную реверберацию). Но по соотношению цена/возможности/удобство работы SW1000 очень даже конкурентоспособна.

Идея вторая: поставить на карту мощный DSP и реализовать на его базе качественный программный синтезатор/семплер. За этот путь взялись сразу несколько производителей во главе с TerraTec (www.ferratec.co.uk). Мы уже писали на страницах Hard'n'Soft практически обо всех картах на базе DSP Dream: TerraTec EWS 64 XL (№ 1, 1998), Maxi Sound Home Studio Pro французской фирмы Guillemot (www.guillemot.com) и Sound Track 128 Ruby (№ 7, 1998) компании Hannesoft (st97.cysa.net). Все они имеют один недостаток: написать полнофункциональный программный синтезатор под новый процессор — задача не из легких. Поэтому ни одна из этих карт до сих пор так и не доведена до конца.

Зато пока поклонники чипа Dream ковырялись со своими железяками и программами, очень сильный ход сделала компания Creative Labs (www.cle.creat.com). Сначала она на корню скупилась для очень известных своими профессиональными звуковыми устрой-



ствами фирмы E-mu и Ensoniq. Причина проста: E-mu владела технологией производства чипов для мультимедийных синтезаторов и всеми самыми продвинутыми патентами в этой области, а Ensoniq запатентовала свою технологию использования оперативной памяти компьютера для совместной работы с DSP, размещенным на плате. В результате объединения этих прогрессивных технологий родилась звуковая карта Sound Blaster Live! (и ее

Все это, конечно, замечательно, однако на мощных компьютерах SB Live! не очень-то и нужен. Дело все в том, что уже упоминавшийся программный синтезатор Reality легко позволяет загружать банки в формате SF2, а при наличии хорошего оцифровщика легко обходит SB по качеству звука. Например, если поставить в компьютер карту Fiji компании Turtle Beach (www.tbeach.com) и использовать ее совместно с Reality, то качество звучания тех же SF2-банков будет существенно выше, чем с SB Live!. А по цене Fiji не намного дороже, чем корабельный «полющий» Live!. Так что не все здесь так просто.

Идея третья: предоставить пользователю максимально удобные средства ввода/вывода звука, так, чтобы он не смог отказаться от звуковой карты. По этому пути пошли уже упоминавшийся TerraTec со своей EWS 64 XL и фирма E-mu (www.emu.com), которая под патронажем Creative Labs сделала систему Audio Production Studio — тот же SB Live!, только оснащенный коммутационным блоком, вставляющимся в 5.25" отсек системного блока компьютера (в духе EWS 64 XL). Сюда же можно записать и фирму Yamaha, выпускающую профессиональную систему микширования DSP



Новый MIDI/аудио USB-интерфейс для компьютеров Roland UA-100

дus.com) выпустила USB звуковой и MIDI-интерфейс Audio Canvas UA-100, выполненный в виде аккуратной небольшой коробочки с гнездами для подключения линейных источников сигнала, гитары и микрофона и встроенным мощным и качественным процессором эффектов. Самое ужасное для E-mu и TerraTec в этой истории то, что UA-100 стоит дешевле, чем карты производства этих уважаемых фирм. А работать с ним гораздо удобнее: не надо лазить в компьютер для установки, коробочку можно поставить, где хочется, а не где требуется, и т. д. Да и алгоритмы обработки звука фирмы Roland гораздо сильнее алгоритмов E-mu и TerraTec. И UA-100 — это только начало...

Как видите, у традиционных мультимедийных звуковых PCI-карт есть все шансы на вымирание. Хотя оговарюсь: шансы на быстрое вымирание именно в нашей стране. Ведь цены на программное обеспечение у нас стремятся сами знаете куда... Но, к несчастью для «железных» производителей, рынок одним Reality, который вообще-то стоит 500 дол., не исчерпывается. Сейчас в Интернете есть огромное количество бесплатных и дешевых условно-бесплатных программных синтезаторов. И нет никакой гарантии, что через год синтезатор с возможностями тех же Reality или Generator не будет стоить 10 долларов (некоторые бесплатные и условно-бесплатные программы даже основаны так думать). Так что мой прогноз на будущее очень прост: звуковые карты умирают, а музыкальные программы и USB звуковые и MIDI-интерфейсы процветают... HnS

С автором можно связаться по электронной почте: ddg@df.ru.



E-mu Audio Production Studio — тот же SB Live! (только немного «круче»)

дешевая модификация Value), которая бьет сейчас все рекорды продаж.

Изюминка SB Live! — новая архитектура синтезатора/семплера. Загружаемые банки инструментов формата SF2 находятся в оперативной памяти компьютера, откуда и воспроизводятся под управлением нового мощного DSP E-mu 10K1, который сильно опережает своего предшественника E-mu 8000. Новый процессор позволил, наконец, осуществить полноценную поддержку режима full duplex, увеличить полифонию и мультитензорность, обеспечить обработку звука неплохим процессором эффектов и многое другое. А использование основной памяти компьютера удешевило карту и позволило загружать приличное количество банков и семплов. Но самое главное в этой истории — Creative Labs побеспокоилась о полной совместимости нового программного синтезатора со старым добрым Sound Font. И программа Vienna SF Studio отлично работает с SB Live!. Так что новая карта моментально опередила разработки на основе чипа Wave63, тем более что в последних используется устаревшая технология загрузки банков в собственную оперативную память карты.



Yamaha DSP Factory — одна из лучших на сегодняшний день систем компьютерной звукозаписи

Factory, оснащенную такими же коммутационными блоками (продаются отдельно).

Действительно, работать с этими блоками очень удобно, особенно если в процессе создания музыки постоянно приходится переключать источники звука (гитары, микрофоны и т. д.). То есть карта начинает играть роль микшера. Однако, похоже, что эта идея умрет уже очень скоро. Дело все в том, что фирма Roland ([02 декабрь 2000](http://www.rolan-</p>
</div>
<div data-bbox=)



MERIDIAN 59

UNDERLIGHT



Что бы там ни говорили и ни писали, а самым важным из всех искусств для любителей ролевых игр (РПГ) является возможность обсудить свои успехи. Прошел он, скажем, Might & Magic 6 — и его немедленно тянет в чат или конференцию, чтобы посоветоваться на упадок мысли вышедших разработчиков и поправиться на тему проих неприящих явлений. Вероятно, забота об игроке и привела к современному расцвету онлайн-РПГ, внешне различающихся только палитрой экрана.

Старики

Уложиться в столь малый объем статьи нелегко, когда дело заходит о поигках (в смысле популярных). Год-два назад было проще. Разработчики брали текстовый MUD (проще говоря, многопользовательское подземелье), закрыв глаза от стыда, демонстрировали несколько картинок в 256 цветах... и все! Поклонников у таких графических сетевых РПГ было не так много, как у текстовых, хотя и этого хватало, чтобы игра начинала притормаживать.

Описывая три источника РПГ в Интернете, мы подразумеваем Ultima Online, The Realm и Meridian 59. Каж-

дая из них представляет один из возможных вариантов графики: изометрия (вид «сверху-сбоку») в Ultima, двухмерная в Realm и вид от первого лица в Meridian 59.

UO (Origin) является самым раскрученным проектом и по сей день: поддержка более чем десятка игр серии Ultima плюс легендарная фигура Лорда Бритиша за всем этим. Однако с 97-го года, когда началась работа серверов UO, не прекращаются жалобы на качество связи. Причем жалуются иностранцы, так что можете сделать хмурую поправку еще и на наши телефонные линии.

Традиционный соперник Ultima — The Realm (Sierra), столь популярный в Hard 'n' Soft. Собственно, эти две игры представляют собой два порога многопользовательских РПГ (Quake не в счет, поскольку не РПГ). Убивать или не убивать других игроков? Не превратится ли игра не в отыгрывание роли, а в охоту за очками? Хотя запрет или разрешение PK (player killing) основной проблемы существующих онлайн-РПГ не решает. По замыслу разработчиков каждая из игр позволяет создать уникальный персонаж, в котором воплотятся любые ваши фантазии. Хочешь быть простым каменщиком? Будь им! Однако желающих стать каменщиками почему-то не на-

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: ЧАТ И ЭКСПА



благодаря. Мысли у народа медленнее, но перлю выстраиваются в цепочку: пойти в игру, погреться, завалять пятак монстров/буржуев, опять погреться, пойти пить пиво...

И все-таки какое-то шевеление в среде разработчиков наблюдается. UO: Second Age выглядит более разнообразной в поступках игроков, чем оригинальная UO. Последнее продолжение Meridian 59 (3DO) также делает основной упор на игровое взаимодействие между участниками, а не на праздную болтовню. Поздновато, правда, они за ум взялись, поскольку этой весной началось серьезное вторжение молодняка.

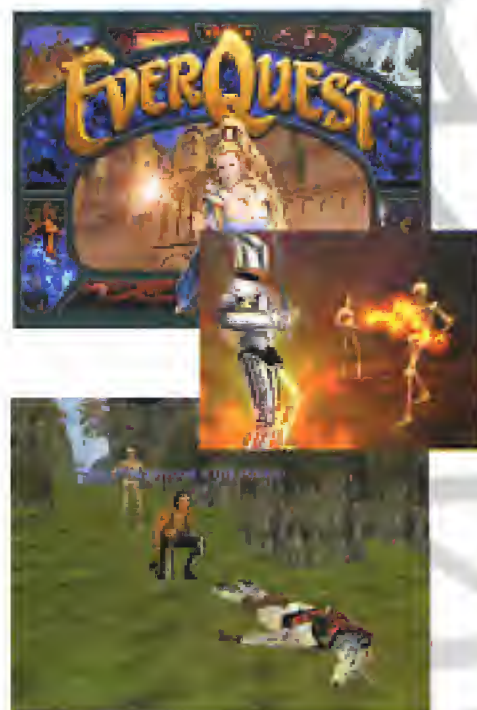
Молодежь

Говоря про эту весну, я, конечно, погорячился. Первая ласточка была весной предыдущей и называлась Underlight (Lyra Studios). По графике авторы заткнули за пояс всех. Как и по сюжету. Мир сна, фантазий, кошмаров. С выбором персонажа есть сложности — предлагается всего 4 класса, зато уровень растет хитро. Убивать других игроков можно, но падает репутация. Собственный рост персонажа зависит от его полезности для своего дома. Играть то ли интересно, то

ли нет. Непонятно, в общем, но здорово! И это нормальное состояние для человека, который хочет выбрать себе игру (ведь за них надо еще платить 10 — 15 дол. в месяц).

А теперь — вышеназванная весна с ее новинками. The 4th Coming (Virgin) — смесь UO и Diablo. Что надо делать, никто еще не понимает, но уже красиво. Авторы молчат, как партизаны — показывают мультфильмы с монстрами, но стесняются сказать о сюжете. Правильно, что стесняются — их рассказ об эльфах-гномах впечатления не производит, зато отсутствие концовки игры наводит на мысль о симуляторе уничтожения монстров. А может, это народу и надо? Экспа (от experience, набор опыта) есть, чат есть — традиции онлайн-ролевых RPG остаются неизменными.

К счастью, это не так. Весна принесла также EverQuest (Sony), который наводит на приятные мысли. Помимо качественной графики, у игры есть и другие достоинства. Например, разрешение проблемы плейер-киллинга, заимствованное из Realm: хочешь убивать других, становишься «меченым»; не хочешь оказаться жертвой, не думай об убийстве остальных игроков. И уже закрутились мысли у ролевиков — «а можно ли мне, «хоризонтному», лечить «лениху» друга, убивающего



EVER QUEST

ILLUSIA





DEMISE

кого-нибудь?» Чувствуете командный подход? Кстати, делать так, разумеется, можно. Но с эмблемой «хорошего» парня придется расстаться. Качественная, одним словом, игра.

Но и ей, возможно, придется потесниться. На горизонте маячит Asheron's Call (Turbine/Microsoft), уже получивший звание «самой перспективной онлайн-РПГ» на выставке Е3 '99. А поскольку издатель игры денежный, во многие рекламные заявления можно поверить. Внешне напоминающая EverQuest — чат и экспа сплошь полигональные, — AC делает шаг вперед со своими социальными экспериментами. Чего стоит одно лишь введение «языка тела», когда наш персонаж выражает эмоции жестами. При этом существует сильная зависимость персонажа от его репутации — не просто толпа охотников за экспой в пару тысяч человек, а игровое сообщество. Как известно, социум управляется рублем. Так и в AC прямая выгода для каждого в отдельности создает иерархическую лестницу, где новичок получает покровительство более

опытного игрока. Не потому, что так «должно быть», а потому, что они оба в этой системе заинтересованы. И наоборот, не стоит делиться чем-либо просто так лишь из-за того, что «хорошие парни всегда должны быть вежливыми». Это способно реально ослабить вас и нарушить какое-то равновесие в мире. Для глобальной стратегии такой подход логичен, но для РПГ это является чуть ли не откровением. Прибавим сюда возможность поразить противника в определенную часть тела и размахивание руками при произношении заклинания, и выбор игры уже кажется вполне простым, или играем в EverQuest сейчас, или ждем пару месяцев до появления Asheron's Call на Microsoft Gaming Zone.

Но претенденты на наши кровные 10 долларов еще не закончились.

Те, кто еще в проекте

Был бы спрос, а халтурщики найдутся. Не побоюсь предсказать, что,



ТРЕТИЙ БЕСПЛАТНО

С 01.08 по 31.08

Вы хотите развить творческие способности, смекалку, логическое мышление и эрудицию Вашего ребёнка?

Специальное предложение от компаний «Кирилл и Мефодий» и NMG



Детская мастерская

Программный комплекс развивает творческие способности Вашего ребенка. Включает в себя: 1. 100 заданий по рисованию. 2. 100 заданий по лепке. 3. 100 заданий по аппликации. 4. 100 заданий по вышивке. 5. 100 заданий по шитью. 6. 100 заданий по вязанию. 7. 100 заданий по плетению. 8. 100 заданий по ткачеству. 9. 100 заданий по бисероплетению. 10. 100 заданий по выжиганию.



Башия Знаний

Уникальное учебное пособие по математике, русскому языку, физике, праву, географии, биологии, астрономии. Разнообразные задания на вычисления, логические задачи, шифры и пространственное воображение.



Арт-студия

Ваш ребенок сможет с удовольствием рисовать, раскрашивать рисунки, собирать аппликации, а также создавать собственные картины, составлять фотографии, рисовать в 3D-формате.

С 01 августа по 31 августа, в магазинах R-Style, приобретая любые два диска из вышеперечисленных, Вы получаете третий бесплатно!

Магазины R-Style

Донской ул., 38/1, тел. 904 1001; ст.м. "Ореховое" (Север)
Б. Якимовская ул., 21, тел. 230 7516; ст.м. "Питомка" (Центр)
Толгуская пл., 10, тел. 913 7233; ст.м. "Теганский" (Центр)
Валовая ул., 2-1/44, тел. 953 5031; ст.м. "Плещинское" (Центр)
Измайловский б-р, 38, тел. 965 5280; ст.м. "Первомайская" (Восток)
Ломоносовский пр-д, 18, тел. 939 0536; ст.м. "Университет" (Юго-Запад)

Заказы и бесплатная доставка по Москве: (095) 904 1066, 904 0272

С условиями доставки по России и СНГ, а также с подробной информацией о дисках компаний «Кирилл и Мефодий» и NMG можно ознакомиться на www.km.ru

Название	Системные требования	WWW-страница
The 4th Coming	PII-200, 32 МБ RAM, 150 МБ HD, модем 28.8k	www.the4thcoming.com
Asheron's Call	PI-166, 32 МБ RAM, 150 МБ HD, модем 28.8k (желательно 3D-ускоритель)	www.laribingames.com/asheron-call
Demise: Rise of the Kiltin	PI-133, 16 МБ RAM, 75 МБ HD, модем 14.4k	www.vcoresigns.com/demise
EverQuest	P2-300+, 32 МБ RAM, модем 28.8k (желательно 3D-ускоритель)	www.station.sony.com/everquest
Illucid: Quest for the Eternals	PI-100, 12 МБ RAM, 25 МБ HD, модем 14.4k	www.illucid.com
Mendian 50 (и продолжение)	486-66 (PI-133), 8 (16) МБ RAM, 35 (80) МБ HD, модем 14.4k (56k)	www.3d.com/mendian
Middle Earth	P2-300, 32 МБ RAM, 500 МБ HD, модем 28.8k	www.middle-earth.com
The Realm	PI-75, 16 МБ RAM, 30 МБ HD, модем 14.4k	www.realmserver.com
Ultima Online (UO: Second Age)	PI-133 (PI-200), 16 (32) МБ RAM, 260 (380) МБ HD, модем 28.8k (56k)	www.uo.com
Underlight	P1-90, 16 МБ RAM, 50 МБ HD, модем 28.8k	http://underlight.mpsath.com

как только какая-либо онлайн-овая РПГ предложит игрокам действительно интересный мир и хорошее качество связи, клоны полезут стаями — как экзопы в Diablo. И именно поэтому лучше оценить потенциал разработчиков прямо сейчас, пока жанр совсем не, извиняюсь, стал популярным.

А хорошие разработчики еще есть. Из проектов, которые могут получить свой кусок игрового сообщества, надо выделить следующие.

Во-первых, это хит последних лет под названием Demise: Rise of the Kiltin (VB Design). До этого его называли Infinite Worlds, а еще раньше — Morgor II. Собранная буквально «на колене», игра постепенно превратилась в чудо техники — благодаря ей я узнал, что OpenGL бывает даже на моей старой видеокарте с 1 мегабайтом памяти... Попробуйте, скачайте бета-версию игры, которая позволит играть и в сингл-, и во многопользовательском режиме. Коренное отличие Morgor от рассматриваемых здесь игр в том, что мир игры цементируется экономикой. Цены на монстров и предметы зависят от их количества в магазине, а следовательно, и от действий других игроков. В Morgor нет особой визуальной привлекательности — игра строится вокруг сражений, набора опыта и роста характеристик персонажа. И это создаст мир-мечту, где вы сражаетесь с компьютером, а игровое окружение зависит от других людей. Сроки выхода Demise не определены, но о ее

будущей популярности можно говорить уже сейчас (думаю, что и цены на нее будут вполне приемлемыми).

Второй явный фаворит — Middle Earth (Sierra FX). Ее козырная карта уже определена в самом названии — «Средиземье». Могли бы еще сверху приписать «Professor J. R. R. Tolkien», но поскромничали. Так что игра свою аудиторию получит. Известно о ней пока немного: изометрический вид, действие происходит намного позже поражения Саурона, а выхода игры не стоит ждать раньше 2000 г. Требования высоки, но с поправкой на год вперед — очень даже скромные. Похоже, умирающий Realm получит достойную замену.

И еще об одном интересном проекте, Illucid: Quest for the Eternals (Living Mask) создается очередными малоизвестными энтузиастами. Но, как показывает опыт, именно в таких играх сильны ролевые аспекты. Вместо заявлений о числе полигонов, пошедших на одного монстра, авторы заявляют о богатом ролевом окружении, беззаповодной (наконец-то!) системе роста, основанной на умениях персонажа, социальной кастовой системе, случайным образом генерирующихся квестах и взаимозависимых событиях.

Хотелось бы сказать, что за подобными играми будущее, но промолчу. Судя по всему, грядет очередное разделение игрового сообщества на тех, кто станет играть в РПГ, и тех, кто отправится за графикой, чатом и экзотикой. **НБ**



ASHERON

ULTIMA ONLINE



КАКОГО ЦВЕТА ЭТО ЛЕТО

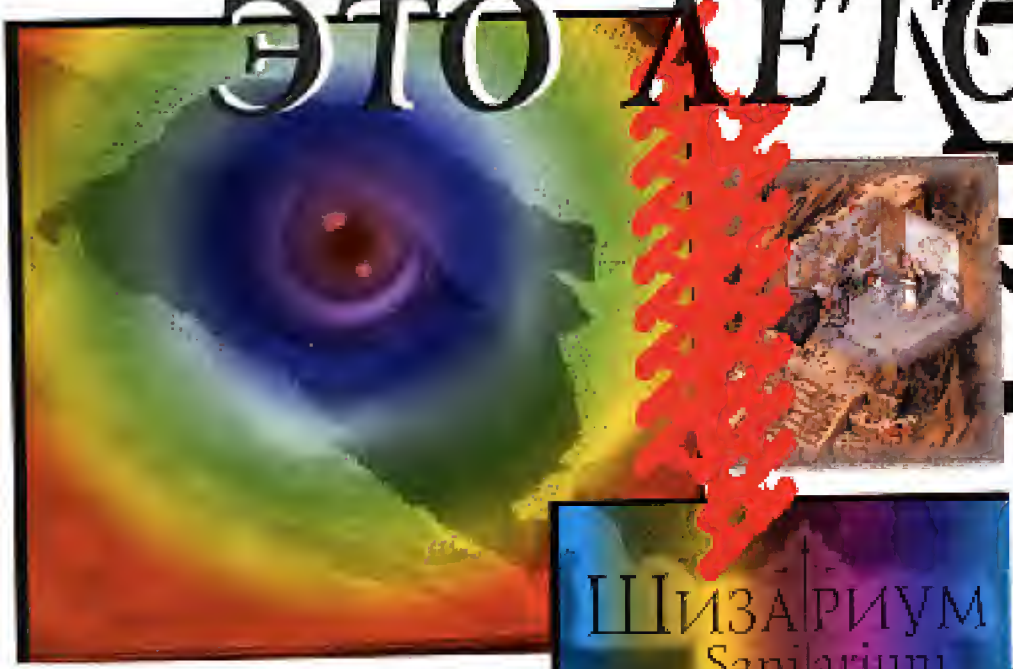
Влад Платонов

Если бы у вас была возможность прожить свое время за стилизованной игрой на русском языке или на английском, что бы вы предпочли? Вспомогательный опрос среди опрошенных, показал, что 75% людей выбрали бы — и это вполне естественно — первый вариант. Но потом всегда получается, и применим к нашему случаю.

Вобщем, игровые продукты на русском языке можно условно разделить на три группы. Первая составляют игры, созданные нашими разработчиками (подразумевается команды как из России, так и из других бывших советских республик), у которых русский является родным. В деятельности компаний из этого типа не так уж много, и я не буду останавливаться на них: «Аллодин» да «Ван-Пьер» — «Тетрис», конечно, тоже есть, но это интернационален за счет всякой морсы.

Вторая группа — самая многочисленная. Ее составляют «русифицированные» игры, язык которых русским назвать никак нельзя. Мороз пробегает по коже от перелов, «которые» заставляли бы повернуться к трубу даже приличнейших адресов «Билдвинг». Добавьте сюда привычные несовместимость «математик» и «платин», которые подчас не дают закончить игру, а понимают, что для внутрикатастрофически не хватает. Неважно, чтобы быть переведенным таким образом посредственно неграмотным самиздотом не избежать практически на один продукт, дошедший таки до российского рынка. (Подробнее об этом см. статью «О пользе изучения иностранных языков или О чем толкуют Белая Собака» в №9 нашего журнала за прошлый год. — Прим. ред.) На слова билингвы, и вышедшие из двух императорских школ, как говорил г-н Морозов.

Третья же группа является специализированным вариантом второй. Речь идет об официальных локализованных западных продуктах. До последнего времени эта ниша рынка была практически пустой: цена лицензионных переводов была сопоставима с «родными» разработками, и поэтому «голубые» продукты предлагали ознакомиться нарасхват, внося свой вклад в копилку издателей. Да и, честно сказать, объекты для нелегальной (то есть пиратской) локализации частично выбирались не самые лучшие. Лишь последнее время изменился некоторый формат. «Бук» пошла ромбом — и теперь переводят не только Heroes of Might & Magic II,



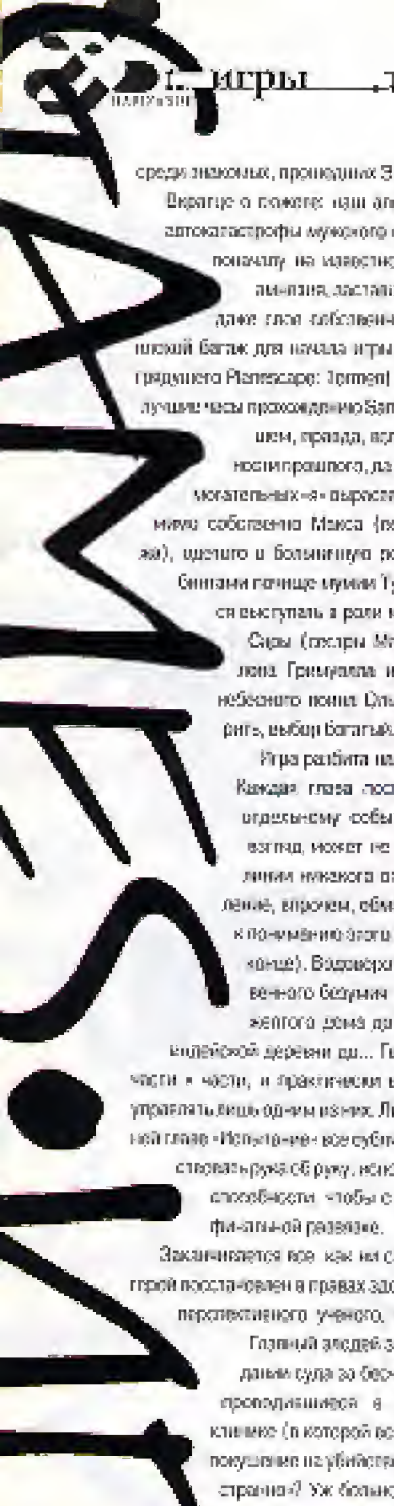
Reckon of Blood и «Меланж» в двух вариантах, причем Jewel-Box вполне способен составить конкуренцию пиратам. «Антиплагиат» готовился к выходу раньше, английский оригинал, который, между прочим, носит гордое название Jagged Alliance 2.

Ларчик то просто открывался — значительно выгоднее переводить игры. И народу спасибо, и компаниям прибыль. Анонимным путем пошла и фирма «Новый диск», которая не так давно представила на рынке локализованную версию одного из лучших местопоследних лет — Sanitarium («Шизариум»).

Анализ

Итак, поставим диагноз. Sanitarium, теоретически DreamForge Entertainment, был представлен в 1998 г. на западном рынке компанией American Software и

практически сразу вызвал множество переводов. Казалось бы, достаточно неплохой в целом пакет. Безусловно, запахи, которого тропы несут и не требуют у истощенного геймера и пяти минут для их разрешения. Графические решения также не погрязли — режим 640x480 с 256-цветной палитрой. Ничего выдающегося, кроме самого главного. Сюжета, беспрестанно называемого, по-настоящему блистательного, канато-попсульного — до того издательства сюжетный материал не складывался в нечто целостную картину. Действие происходит в атмосфере ужасов: запахи желтого дома, пыльный растительный миростроитель наземных куч, заморозных трупов и висящих на жареных ветках кроли. Занятия безумия, начинаешь чувствовать с первых же минут игры. Надо сказать, русский вариант назывался, с моей точки зрения, куда более адекватно, нежели оригинальный, и это несомненно заслуга фирмы «Логос», выполнившей перевод. Игра «Пыльный (Шизариум)» — характеристика, наиболее популярная



среди знакомых, прошедших ЭТО до конца.

Вкратце о сюжете: наш герой это — жертва автокатастрофы мужского пола. ВСЕ! Больше покачу не известно ничего. Понимаешь, заставляющая героя забыть даже свои собственные имя. Как, не свойший багаж для начала игры. Не иначе, авторы предыдущего Raptuscar: Termer! также отдали свои лучшие часы прожиданию Raptuscarum. В дальнейшем, правда, подливает и подробности прошлого, да и качества воспомогательных «я» вырастает и множится; помнил собственно Макса (воспомогательного персонажа), шло и в большинстве робу и заматанного Ситими пачище мунки Тупика, нам придется выступать в роли мальчика-дворянина Сады (пачери Макса), сидица-цивила Гриммала и даже атакского небесного поима Спемма. Что и говорить, выбор богатый.

Игра разбита на несколько частей. Каждая глава посвящена какому-то определенному событию и на первый взгляд, может не иметь к основной линии никакого отношения (впечатление, впрочем, обманчивое, да только к пониманию этого придется лишь в конце). Взаимораз события и собственно безумия ширятся Макса от желтого дома до дома родного, от мидейской деревни до... Герои сменяются от части к части, и практически всегда приходится управлять лишь одним из них. Лишь в предпоследней главе «Испытание» все сублимности будут действовать: рука об руку, используя каждая свои способности, чтобы с честью подняться к финальной развязке.

Заканчивается все как ни странно, хорошо — герой поставлен в правах здорового человека и перспективного ученого, вернулся к жене.

Главный злодей за решеткой в ожидании суда за бесчеловечные опыты, проводившиеся в похлесточеской клинике (в которой все и начиналось), и покушение на убийство... Почему «как ни странно»? Уж больно мрачный юмор у

иры. Хотелось верить, что авторы поддержат стиль до конца и не станут пенить классический халявизм, который подходит к Raptuscarum, как перчатка к торту. Двойственность финала, как, к примеру, в Fallout, больше бы соответствовала общему настроению.

Что интересно, все чаще пытаясь сделать главными героями западных игр, которые в итоге оказываются митями, становятся научные работники. Производя занятая специ курс — от «базуных ученых-опыдателей», чьи темы мистифицировались в каком-то рода книгах, кино- и видеофильмах, а плодородности — и в играх, до митишек вроде Фримана (Half-Life) и пролетающего Макса. Наука, наконец-то, дошла до нас...

Таким вот «загадочным» и решили представить наш новый рейтинг игр «Нового диска». Скажем прямо — получилось неплохо. «Легендарский» перевод заслуживает самых теплых слов. Действительно, при наличии достаточного небольшого по объему, но весьма богатого диалога он удален от слов. При этом на протяжении всей игры практически незаметно пропадают неоднородности текста. Будучи сам переводчиком, могу лишь посоветовать на первоначальное знание мировой литературы, поэзии, митишек, дела и том, что по рейтингам персонажей и описаниям предметов и ситуаций разбросана масса аллюзий и скрытых шипов на язык Кинга, Каррота, Мейншта и т. д. Русский же вариант делается, очевидно, по большей части все же без учета жанровых особенностей произведений, на которые идет ссылка. Также иногда вызывает легкие недоумение не по подсказкам, а сами подсказки, которые, напротив, митицами языком — проще не догадаться, господа! Да и грамматически некорректны выстроены не без ошибок. Юзочная беда всех без исключения русских переводчиков и локализаторов: фантастическая скудость на жарганы «корр-тор». Хотя в целом, повторюсь, все очень и очень достойно.

Но самое главное — это «алюшки». Одновременно же и самое трудное: адекватно передать чувства сумасшедшего старика в балетный плащик, выделывающего ганцельные па, или критика, плавающего, брызгающегося радужными слезами напористую мушкетерскую подростка, «король рок-н-ролла», митища весь контингент похотики толпы слоних фанатов. — задание не из простых. Но остались, к сожалению, безвестными актеры справились с ним на по-

литно! Наверно придется добрая половина питушки (вправлении смысла этого слова) впечатлений Реплика митишки-сербии, к примеру, что не выдавали из моего чертового геймерского сердца окупую мужскую слезу лишь одним своим движением.

Из авторов Макса особенно удивил, на мой взгляд, Спемм — атакский небесный поим, вступающий в связь с Кидальквалем. Уж больно индифферентен его голос, слишком монотонен дух. С одной стороны, все правильно — с какой стати ему, фактически бесчеловечному, испытывать какое-либо чувство по отношению к людям? Самым великим обращением к жителям заброшенной деревни было, кажется, «старик да коррун...» Однако же человеческие поступки его идут вразрез с бесстрастным голосом. Но это дело вкуса. Вообще же, в «Шизари» мы едва ли не лучший «новизма» среди всех русских язычных игр, оставшихся после «Алудос» (с участием Всеволода Абдулова, между прочим), и «ЭГ», и даже «Полку» с Василием Ивановичем, спасающим Галактику». Поэтому крайне жалко, что в итоге не успеваю фамилиям людей, своим трудом заслуживших самых искренних аплодисментов — они старались сделать все как можно лучше, а им это удалось!

Эпикриз

Великолепный класс. Графика — на твердую «четверку», «шутки» и перевод — безоговорочно на «5». С моей точки зрения, — лучшая из всех локализованных игр, выходящих на сих пор на российский рынок. Показав к приобретению при попадании на глаза (тому способствует доступная цена: коробка, в которой находится три диска, стоит всего лишь 16 руб. — вполне приемлемо). Личное впечатление: надпись на коробке — «Детям до 12 лет не рекомендовано» — вполне уместна. Более того, возрастной ценз можно было и увеличить, скажем, года на два до 14. Все-таки достаточно тяжелая эмоциональным плане вещь для подросткового поколения, хотя в сравнении с какими-нибудь Близиком и Баттхедом я бы однозначно рекомендовал «Шизари». Итого, господа, и помните — даже в конце тоннеля безумия обязательно есть свет разума.

С автором можно связаться по электронной почте: blazk@net.ru

КАРТРИДЖИ ДЛЯ ЛАЗЕРНЫХ ПРИНТЕРОВ 971-55-15 971-55-19

«РЕФЕРЕНТ»
сервер правовой информации
www.referent.ru

поиск документов на WEB
технология клиент-сервер
высокая скорость
первоклассный сервис
доступно всем

56